

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Cambridge Dictionary, C. (2016). Cambridge Dictionary.

Cullen, K. (2012). *Design elements, typography fundamentals: A graphic style manual for understanding how typography affects design*. Rockport Pub.

Farkas, D. K., & Farkas, J. B. (2001). *Principles of web design*. Longman Publishing Group.

Fong, H. K., Ramakrishnan, C., & Choo, M. (2015). *My pals are here! maths 2A* 3rd edition. Singapore, Marshall cavendish education.

Fullerton, T. (2014). *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. CRC press.

Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar (Cover Baru)*. Grasindo.

Hinebaugh, J. P. (2009). *A board game education*. R&L Education.

Kolenda, N. (2016). *The Psychology of Color*. Kolenda Entertainment LLC.

Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi belajar mengajar di sekolah dasar*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.

Locharoenrat, K. (2017). *Research methodologies for beginners*. CRC Press.

Pentak, S., & Lauer, D. A. (2016). *Design Basics (9th ed.)*. Boston: Cengage Learning.

Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020.

*Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)*. MenKes: Jakarta

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020. (2020). *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus*. MenDikBud: Jakarta

Piaget, J., & Inhelder, B. (2008). *The psychology of the child*. Basic books.

Quincy, R., Lu, S., & Huang, C. C. (2012). SWOT analysis: Raising capacity of your organization. Rutgers School of Social Work.

Samara, T. (2007). *Design elements: A graphic style manual*. Rockport publishers.

Schuytema, P. (2007). *Game design: A practical approach* (No. Sirsi) i9781584504719). Boston, MA: Charles River Media.

Slack, J. (2017). *The Board Game Designer's Guide: The Easy 4 Step Process to Create Amazing Games That People Can't Stop Playing*.

Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 1-46.

## **Jurnal**

Choi, B. (2018). *Board Games Come Back*. Jeju: Koreana.

Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.

- Kamsinah, K. (2008). METODE DALAM PROSES PEMBELAJARAN: Studi tentang Ragam dan Implementasinya. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 11(1), 101-114.
- Noda, S., Shiotsuki, K., Nakao, M. (2019). *The Effectiveness of Intervention With Board Games: A Systematic Review*. *BioPsychoSocial Medicine*: Vol 13, Iss 1, Pp 1-21.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- Rahmah, N. (2013). Hakikat pendidikan matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1-10.
- Rutherford, E. (2018). *All in the Game: Increasing Student Communication Through Board Games*: Vol. 46 Issue 3, p27-30. 4p.
- Sutrisno, S. (2015). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas II pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1/Maret).
- Wahyulestari, M. R. D. (2018, July). Ketrampilan Dasar Mengajar di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 1).
- Zaim, S., Chong, J. H., Sankaranarayanan, V., & Harky, A. (2020). COVID-19 and multi-organ response. *Current Problems in Cardiology*, 100618.

## **Internet**

Agustinus, S. (2020). 3 Kesulitan Pembelajaran Daring dan Luring serta

Solusinya. Diunduh dari

<https://www.kompasiana.com/suhermanagustinus4195/5f075543097f36162a25bc02/3-kesulitan-darin-dan-luring-dan-solusinya?page=all>

Attia, P. (2016). The Full History of Board Games. Diunduh dari

<https://medium.com/@peterattia/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>

Bradley, S. (2011). 4 Types of Grids And When Each Works Best. Diunduh dari

<https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>

Castle, S. (2020). Board game types explained: a beginner's guide to tabletop gaming terms. Diunduh dari

<https://www.dicebreaker.com/categories/board-game/how-to/board-game-types-explained>

Christy, F. E. (2020). Pelajar Paling Sulit Belajar Matematika. Diunduh dari

<https://data.tempo.co/data/613/pelajar-paling-sulit-belajar-matematika>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Penyesuaian Keputusan

Bersama Empat Menteri tentang Panduan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. Diunduh dari

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/penyesuaian-keputusan-bersama-empat-menteri-tentang-panduan-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19>

Silverman, D. (2017). How to learn board game design and development.

Amerika: New York <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607> diakses pada, 27.

Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020.

*Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)*. MenKes: Jakarta

### **Karya Ilmiah**

Alfin, J. (2014). Analisis Karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar.

Hakim, L. A. (2019). Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II SD Islam Plus As-Sa'adatain (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.

Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12.

Rahardjo, M. (2017). Studi kasus dalam penelitian kualitatif: konsep dan prosedurnya.

Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi

pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Bina Gogik*:

*Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).